

DESCENT:TM

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION



THE TROLLFENS
RULES AND QUEST GUIDE

ВСТУПЛЕНИЕ

Неистовый Бол'Горет свирепствует в диких лесах на краю Валдарийских топей и те, кто пережил его нападения, рассказывают страшные вещи о причиненных им разрушениях. Однако мрачные слухи намекают на нечто более злое, чем простая жестокость: нечто еще более ужасное угрожает распространиться по всей округе.

Болота тролля – это расширение для настольной игры **Descent: Journeys in the Dark Second Edition**, основанное на базовой игре и, наряду с правилами для тайных комнат и слухов, добавляющее к ней новых героев, монстров, классы героев, приключения и многое другое.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

В состав расширения входят:

- Эта Книга правил/Книга приключений
 - 2 фигурки героев
 - 7 фигурок монстров, в том числе:
 - 4 Гарпии; 3 бежевых и 1 красная
 - 3 Чумных червя; 2 бежевых и 1 красный
 - 1 шестигранный зелёный кубик силы
 - 2 Листа героев
 - 43 маленьких карт, в том числе:
 - 22 Карты классов
 - 8 Карт товаров Акта I
 - 5 Карт товаров Акта II
 - 4 Карты состояния
 - 1 Карта поиска
 - 3 Карты артефактов
 - 31 большая карта, в том числе:
 - 10 Карт Властелина
 - 4 Карты монстров
 - 2 Карты пособия
 - 3 Карты событий
 - 6 Карт тайных комнат
 - 6 Карт слухов
 - 2 Карты дополнительных приключений
- 48 жетонов, в том числе:
 - 9 фрагментов поля (локаций)
 - 1 тайная комната
 - 1 жетон пособия
 - 1 жетон предвидения
 - 6 жетонов ловушек
 - 1 жетон входа в тайную комнату
 - 16 жетонов инфекции
 - 5 жетонов состояния
 - 8 жетонов испытаний



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе подробно описаны различные компоненты игры.

ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ

Герои и монстры этого расширения представлены на игровом поле пластиковыми фигурками.



ЗЕЛЁНЫЙ КУБИК СИЛЫ

Это расширение добавляет новый тип кубиков: зелёные кубики силы. На них распространяются те же самые правила, что и для красных и жёлтых кубиков силы.



ЛИСТЫ ГЕРОЕВ

Каждый Лист героя содержит всю информацию, необходимую игроку для игры выбранным героем.



КАРТЫ КЛАССОВ

Эти карты разделены на две колоды, которые представляют два различных класса героев, включённых в это расширение: Пророк и Ловчий. Каждая колода содержит все навыки и стартовую экипировку для этого класса.



КАРТЫ ТОВАРОВ

Эти карты добавляются в существующие колоды и представляют собой различные предметы экипировки, которые герои могут найти или приобрести во время игры. Они разделены на товары Акта I и товары Акта II.



КАРТЫ СОСТОЯНИЯ

Эти карты описывают правила для нового состояния: Ослаблен.



КАРТЫ ПОИСКА

Эта карта представляет собой вход в тайную комнату, которую во время своих приключений могут обнаружить герои.



КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Карты артефактов представляют собой сильные и уникальные предметы, которые могут быть найдены в режиме кампании.



КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Эти карты представляют собой новый класс, доступный игроку Властелину в режиме кампании: Инфектор. Кроме этого имеются три карты, которые могут быть получены только в качестве награды за победу в определённых приключениях.



КАРТЫ МОНСТРОВ

Каждый монстр из этого расширения имеет соответствующую Карту монстра для Акта I и Акта II, содержащую всю, относящуюся к монстрам, информацию.



КАРТЫ ПОСОБНИКА

Эти карты содержат всю информацию о новом сильном противнике: Бол'Горете. Имеется по одной карте для Акта I и Акта II.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Эти карты определяют, какие события произошли с героями во время путешествия в режиме кампании.

КАРТЫ ТАЙНЫХ КОМНАТ

Эти карты представляют собой различные тайные комнаты, которые во время приключения могут обнаружить и исследовать герои. Для каждой тайной комнаты на этих картах описаны особые правила и найденные награды.

КАРТЫ СЛУХОВ

Эти карты предлагают игроку-Властелину новые способы бросить вызов героям в режиме кампании. Некоторые из них соответствуют приключениям из Книги приключений и могут быть разыграны между основными приключениями.

КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Эти карты используются для того, чтобы указать игрокам, какие приключения они могут выбрать во время кампании. Они вводятся в игру в качестве награды за победу в определённых приключениях и остаются в центральной игровой зоне до завершения дополнительного приключения.

ФРАГМЕНТЫ КАРТЫ (ЛОКАЦИИ)

Эти фрагменты представляют собой различные локации, исследуемые героями во время игры. Каждое приключение имеет уникальную раскладку, в которой используются их различные комбинации. Все фрагменты двусторонние, одна сторона изображает локации в помещении, а другая на открытом воздухе.

ФРАГМЕНТ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

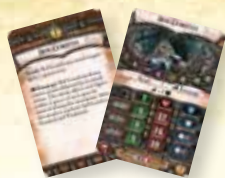
Этот специальный фрагмент поля представляет собой скрытую комнату, которую можно обнаружить в любом приключении. От обычных фрагментов он отличается отсутствием защёлок.

ЖЕТОН ПОСОБНИКА

Этот жетон представляет на игровом поле пособника. В этом расширении это Бол'Горет. Изображение на жетоне совпадает с изображением на карте соответствующего пособника.

ЖЕТОНЫ КЛАССОВ

Эти жетоны используются с представленными в этом расширении новыми классами и состоят из жетонов ловушек для Ловчего, жетона предвидения для Пророка, а также жетонов инфекции, используемых новым классом Властелина: Инфектором.



ЖЕТОН ВХОДА В ТАЙНУЮ КОМНАТУ

Этот жетон представляет собой скрытый проход, который ведёт в тайную комнату. Если тянется соответствующая Карта поиска, игроки кладут этот жетон на карту, тем самым отмечая место, откуда герои могут попасть в тайную комнату.



ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

Эти жетоны соответствуют Карте состояния «Ослаблен» и используются для обозначения подверженных этому состоянию монстров.



ЖЕТОНЫ ИСПЫТАНИЙ

Эти жетоны используются совместно с тайными комнатами и представляют собой различные испытания: проверки характеристик и монстров. Пройдя их, герои получают свою награду.



СИМВОЛ РАСШИРЕНИЯ БОЛОТА ТРОЛЛЯ

Все карты и листы этого расширения отмечены специальным символом (см. рисунок), который позволит легко отделить эти компоненты от компонентов базовой игры.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАСШИРЕНИЯ

В этом разделе описывается, как добавить правила и компоненты этого расширения в базовую игру.

Перед началом игры все игроки должны договориться, какие из расширений будут добавлены. При игре с этим расширением, если не указано иначе, игроки используют все его компоненты. Это означает, что игроки имеют доступ к новым героям, классам, предметам, событиям во время путешествия, монстрам и Картам Властелина. Просто смешайте компоненты *Болот тролля* с соответствующими компонентами базовой игры (см. «Подготовка расширения» на стр. 4).

Новые Карты пособников и артефактов **используются только**, если это оговаривается правилами приключений данного расширения.

При использовании нескольких расширений просто смешайте соответствующие компоненты. Например, игроки должны перемешать Карты товаров из этого расширения с такими же картами базовой игры, а также с такими же картами всех используемых расширений.

Расширение *Болота тролля* включает в себя новые приключения, которые могут быть добавлены в кампанию «Руна Тени» базовой игры. Перед началом кампании игроки должны решить, какую кампанию играть и какие расширения добавить. Все компоненты выбранного расширения доступны для использования на протяжении всей кампании.

Приключения из этого расширения также можно играть как мини-кампанию (см. «Правила мини-кампании» на стр. 9). Кроме того каждое приключение может быть сыграно как отдельное самостоятельное приключение по правилам обычной или эпической игры (см. «Простая и эпическая игра» на стр. 10).

Примечание: При игре с несколькими расширениями, в состав которых входят слухи и тайные комнаты, игроки должны объединить все Карты слухов, Карты тайных комнат и жетоны испытаний этих расширений. У вас получится одна колода слухов, одна колода тайных комнат и одна кучка жетонов испытаний.

ПОДГОТОВКА РАСШИРЕНИЯ

Перед игрой с этим расширением аккуратно выдавите все жетоны и фрагменты карты из картонных листов. Затем выполните следующее:

1. **Добавьте новые карты:** добавьте все Карты товаров и Карты путешествий расширения в соответствующие колоды.

Перед перемешиванием колоды поиска удалите из неё карту «Ничего» и замените её картой «Тайный проход». Удостоверьтесь, что это **единственная копия** этой карты в колоде (если вы играете с другими расширениями). Затем перемешайте Карты тайных комнат и разместите их «лицом» вниз рядом с колодой поиска.

Возьмите Карты новых классов, состояния, артефактов, Властелина, монстров и пособника и добавьте их в колоды доступных карт. Эти карты разыгрываются также как и их аналоги из базовой игры.

2. **Подготовьте Карты дополнительных приключений и Карты слухов:** Пока они не понадобятся, храните Карты дополнительных приключений в коробке с игрой. Перемешайте Карты слухов и разместите их «лицом» вниз рядом с колодой Властелина. В начале новой кампании игрок Властелин тянет из этой колоды три карты (см. стр. 7).
3. **Добавьте другие компоненты:** Добавьте зелёный кубик силы, Листы героев, фигурки героев и монстров, все жетоны и фрагменты поля из этого расширения к соответствующим компонентам базовой игры.

Примечание: Перед тем как добавить в игру компоненты и правила **Болот тролля** игрокам следует начать новую кампанию.

ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ БОЛОТА ТРОЛЛЯ

В этом разделе описывается, как добавить правила и компоненты расширения в базовую игру. После подготовки компонентов расширения (см. «Подготовка расширения» выше) обратитесь к этому разделу, чтобы узнать о правилах использования этих компонентов в игре.

Если игроки играют с **Болотами тролля**, они должны задействовать **все** новые компоненты, описанные в этом разделе. Эта Книга Правил написана с условием того, что игроки используют это расширение как часть кампании. Эти правила совместимы и с кампанией «Руна Тени» из базовой игры, и с другими кампаниями, которые будут выпущены в будущих расширениях. Эта Книга правил также содержит информацию о том, как играть **Болота Тролля** в режиме мини-кампании (см. «Правила мини-кампании» на стр. 9).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В состав расширения входят пять приключений, которые вы найдёте в Книге приключений в конце этой Книги правил. Каждое из них содержит одно столкновение, и они добавляются в кампанию с помощью Карт слухов и дополнительных приключений (см. «Слухи» на стр. 7). Эти приключения также могут быть сыграны в режиме мини-кампании (см. «Правила мини-кампании» на стр. 9).

НОВЫЕ КЛАССЫ ГЕРОЕВ

Это расширение добавляет 2 класса для героев, которых нет в базовой игре: Пророк и Ловчий. Эти классы принадлежат к архетипам Целитель и Разведчик соответственно. Игроки-герои могут выбрать эти классы в шаге 2 «Выберите героев» во время подготовки героев.



ЖЕТОН ПРЕДВИДЕНИЯ

У Пророка есть несколько навыков, связанных с жетоном предвидения. Этот жетон не имеет какого-либо обязательного свойства и используется только с классом Пророк. Если игрок выбирает этот класс во время фазы подготовки героев, то он кладёт жетон предвидения в запас рядом с свою игровую зону.



Имеется только один жетон предвидения, который во время игры лежит или в игровой зоне Пророка или на Листе игрока-героя. Каждый раз, когда игроку предписывается получить жетон предвидения, он просто перекладывает его на свой Лист героя, независимо от того, где жетон находился до этого. В одно и то же время жетон предвидения может находиться на Листе героя только у одного игрока. Всякий раз, когда этот жетон сбрасывается (обычно для того, чтобы задействовать один из навыков Пророка), он перекладывается с Листа героя в игровую зону Пророка. **Жетон предвидения остаётся лежать на Листе героя в перерывах между столкновениями, но сбрасывается в конце приключения.**

ЖЕТОНЫ ЛОВУШЕК

У Ловчего есть несколько навыков, связанных с жетонами ловушек. Эти жетоны не имеют какого-либо обязательного свойства и используются только с классом Ловчий. Если игрок выбирает этот класс во время фазы подготовки героев, то он кладёт жетоны ловушек в свою игровую зону.



Всякий раз, когда Ловчий использует навык, позволяющий ему разместить жетон ловушки, он берёт один такой жетон из запаса и в соответствии с правилами кладёт его на поле. Жетон ловушки не блокирует движение или ЛВ. В одной клетке может находиться только один жетон ловушки. Количество жетонов ловушек ограничено только их запасом.

КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Карты Властелина включают в себя семь новых карт, соответствующих классу Властелина Инфектор. Кроме того некоторые из этих Карт Властелина не имеют стоимости в очках опыта и содержат надпись «Награда за слух». Карты Властелина с такой надписью можно получить только как награды за победу в определённых приключениях. Получив одну из этих карт, Властелин замешивает её в колоду по обычным правилам.

ЖЕТОНЫ ИНФЕКЦИИ

Класс Властелина Инфектор функционирует подобно другим его классам из базовой игры, но некоторые из навыков нового класса связаны с жетонами инфекции. Эти жетоны используются только с классом Инфектор. Если Властелин добавил в свою колоду карты класса Инфектор, то в шаге Использование очков опыта фазы кампании эти жетоны кладутся рядом с его игровой зоной.



Каждый раз, когда герой инфицируется вследствие действия Карты Властелина класса Инфектор, на его Лист героя кладётся жетон инфекции. Герой, на Листе которого находится хотя бы один такой жетон, считается **ИНФИЦИРОВАННЫМ ГЕРОЕМ**. Количество жетонов инфекции, которое может лежать на Листе героя, ограничено только их запасом. **Жетоны инфекции остаются лежать на Листе героя в перерывах между столкновениями, но убираются в конце приключения.**

Многие из этих новых Карт Властелина остаются в игре от раунда к раунду и не сбрасываются до конца приключения. Сыграв такую карту, Властелин оставляет её лежать «лицом» вверх в своей игровой зоне в качестве напоминания.

СОСТОЯНИЕ (ОСЛАБЛЕН)

Это расширение добавляет карты и жетоны для состояния Ослаблен, которые добавляются к существующим Картам состояния и жетонам. Некоторые умения монстров, предметы или особые правила приключений накладывают на персонажей это состояние. Правила для состояния Ослаблен описаны на соответствующей Карте состояния.



ТАЙНАЯ КОМНАТА

Этот элемент расширения предоставляет героям возможность обнаружить скрытый проход, который приведёт их в неизведанные комнаты с ценными наградами. Тайные комнаты вводятся в игру в любом приключении с помощью новой Карты поиска «Тайный проход». От героев не требуется исследовать тайную комнату, чтобы завершить приключение.

ОБНАРУЖЕНИЕ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Втянув из колоды поиска карту «Тайный проход», игрок, следуя её тексту, должен положить в свою клетку жетон входа в тайную комнату. Герои, находясь в этой клетке, могут **ИССЛЕДОВАТЬ** тайную комнату, потратив

1 ОД или выполнив инструкции Карты поиска «Тайный проход» (см. далее «Исследование Тайной комнаты» далее).

Важное замечание: Если Карта поиска «Тайный проход» тянется когда героев нет на карте (например, во время шага Путешествия фазы кампании), то игроки тянут ещё одну карту, а «Тайный проход» замешивают обратно в колоду поиска.

ИССЛЕДОВАНИЕ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Герой, который находится в одной клетке с жетоном входа в тайную комнату, может потратить 1 ОД и **ИССЛЕДОВАТЬ** её. Затем он **тянет одну Карту тайной комнаты и разыгрывает её специальные правила**. Герой не может **ИССЛЕДОВАТЬ** тайную комнату, если Карта тайной комнаты уже разыгрывается. Большинство Карт тайных комнат предписывает игроку выложить фрагмент поля «Тайная комната». В этом случае он выполняет следующие действия (шаги):

- 1. Выложите тайную комнату:** Игрок кладёт рядом с полем в центральной игровой зоне соответствующий фрагмент (не присоединяя его). Игрок должен удостовериться, что код фрагмента поля «Тайная комната» соответствует коду, изображённому на Карте тайной комнаты.
- 2. Передвинуть героя:** Затем игрок убирает фигурку героя с поля и ставит её в клетку входа в тайной комнате (отмеченную символом входа в тайную комнату).
- 3. Разместите Жетоны испытания:** Игрок Властелин случайным образом берёт количество жетонов испытания равное количеству героев и, не смотря на них, раскладывает «лицом» вниз на фрагменте тайной комнаты. В одну клетку можно класть только один жетон испытания; они должны размещаться так, как показано на рисунке «Подготовка тайной комнаты» на стр. 6.

ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОДЫ ТАЙНЫХ КОМНАТ

В конце каждого столкновения сбросьте все находящиеся в игре, но не полученные в качестве награды, Карты тайных комнат. В конце каждого приключения замешайте все сброшенные Карты тайных комнат обратно в колоду тайных комнат.

ВХОД В ТАЙНУЮ КОМНАТУ

Жетон входа в тайную комнату используется для обозначения клетки, находясь в которой герои могут исследовать и войти в тайную комнату. Символ на этом жетоне соответствует символу на одной из клеток фрагмента «Тайная комната». Любая клетка с этим символом это **КЛЕТКА ВХОДА В ТАЙНУЮ КОМНАТУ**.



СИМВОЛ ВХОДА В ТАЙНУЮ КОМНАТУ

В свой ход, если фигурка его героя находится в клетке входа в тайную комнату, игрок может потратить 1 ОД, чтобы поставить фигурку в любую другую клетку входа в тайную комнату. Эти клетки не считаются соседними, но герои могут передвигаться между ними, как если бы они были соседними. Монстры не могут пользоваться входами в тайную комнату.

Если игрок передвигает своего героя в занятую другим персонажем клетку входа в тайную комнату, то он ставит его в любую ближайшую доступную пустую клетку по своему выбору.

ЖЕТОНЫ ИСПЫТАНИЯ

Находясь в клетке с жетоном испытания или в соседней с ней, герой может выполнить действие Поиска и перевернуть его (Карта поиска при этом не тянется). На лицевой стороне каждого жетона изображён символ монстра или характеристики.

Если на перевёрнутом жетоне изображён символ монстра, то этот жетон кладётся в ближайшую доступную пустую клетку от той, в которой он был перевёрнут, и считается монстром-прислужником изображённого на нём типа. Этот монстр не учитывается при определении лимита группы монстров. Для этого монстра используется соответствующая Карта монстра текущего Акта. Если на перевёрнутом жетоне изображён символ характеристики (☼, ♁, ☾ или ☽), то герой должен сразу же пройти проверку этой характеристики. В случае успеха он сразу же тянет Карту поиска и убирает с поля жетон испытания. В случае провала игрок-герой убирает жетон, но не тянет Карту поиска.

Если в тайной комнате находится герой, то в начале каждого своего хода игрок-Властелин может убрать из этой комнаты один жетон испытания или фигурку монстра. Этот выбор Властелин должен сделать перед тем как тянуть Карту Властелина. Убранные жетоны не переворачиваются. Это может привести к завершению розыгрыша тайной комнаты (см. далее) и позволяет Властелину контролировать, сколько времени герои потратят на её исследование и сколько Карт поиска они получат.

НАГРАДЫ В ТАЙНЫХ КОМНАТАХ

Сразу же, как только в тайной комнате не останется ни жетонов испытаний, ни монстров, ход героя приостанавливается, и разыгрываются действия, описанные в разделе «Награда» Карты тайной комнаты. Если в тайной комнате находится несколько героев, то из них выбирается один, который и выполняет эти действия.

Затем игроки убирают из тайной комнаты все фигурки героев и ставят их в ближайшие пустые клетки рядом с жетоном входа в тайную комнату (если есть несколько равноудалённых от этого жетона клеток, то игрок сам выбирает в какую из них поставить героя). Затем тайная комната и жетон входа в неё убираются. В завершение игрок, чей ход был приостановлен, продолжает его.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ В ТАЙНОЙ КОМНАТЕ

Если герой, находясь в тайной комнате, теряет сознание, то он следует обычным для этого состояния правилам с одним исключением: игрок-герой кладёт жетон героя в клетку входа в тайную комнату, даже, если эта клетка занята.

РАЗБОР КАРТЫ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ



Лицо



Рубашка

- Название:** Здесь указывается название тайной комнаты.
- Специальные правила:** Здесь описываются все, связанные с тайной комнатой, специальные правила. Действие сверху, выделенное жирным шрифтом, выполняется сразу. Курсивом описывается предыстория и особенности карты. Остальной текст описывает особые эффекты карты.
- Награда:** Здесь описывается, какую награду получают герои, если в тайной комнате не останется ни одного Жетона испытания.

ПОДГОТОВКА ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Возьмите случайным образом количество жетонов испытаний равное количеству героев и разложите их в клетки тайной комнаты с напечатанными в них цифрами и СИМВОЛАМИ РАЗМЕЩЕНИЯ ЖЕТОНА ИСПЫТАНИЯ. Например, если в игре 2 героя, то в клетках тайной комнаты с цифрами «2» размещаются 2 жетона (см. рисунок ниже).



СИМВОЛ РАЗМЕЩЕНИЯ
ЖЕТОНА ИСПЫТАНИЯ



Тайная комната S2A



Тайная комната S2B

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Выполняя действие Поиск, Томбл тянет Карту поиска «Тайный проход». Следуя тексту карты, он кладёт жетон входа в тайную комнату в свою клетку. Как написано на карте, Томбл имеет возможность сразу же исследовать её, но он не хочет этого делать и продолжает игру по обычным правилам.

Позже в свой ход Томбл решил исследовать тайную комнату. Находясь в клетке с жетоном входа в тайную комнату, он тратит 1 ОД на её исследование. Его ход приостанавливается, и Томбл случайным образом тянет Карту тайной комнаты (в данном случае «Зараженный источник»). Эта карта предписывает игроку разместить фрагмент тайной комнаты с кодом S2B.

Игрок находит в коробке этот фрагмент, кладёт его рядом с полем приключения и ставит фигурку Томбла в клетку входа в тайную комнату этого фрагмента. В игре участвуют три героя, поэтому Властелин случайным образом выбирает три жетона испытаний и раскладывает их по одному «лицом» вниз в соответствующих клетках.

Затем ход Томбла возобновляется. Он использует 1 ОД, чтобы перейти в соседнюю с ближайшим жетоном испытания клетку, и выполняет действие Поиска, чтобы перевернуть его. На жетоне изображён символ ☞. Томбл сразу же проходит проверку ☞, которая заканчивается успехом, что позволяет ему убрать этот жетон с поля и взять одну Карту поиска. В завершение, Томбл использует 2 ОД, чтобы перейти в соседнюю с другим жетоном испытания клетку до окончания своего хода.

В свой следующий ход Томбл выполняет действие Поиска и переворачивает соседний с ним жетон испытания, на лицевой стороне которого изображен символ ☞. Он пытается пройти проверку ☞ и проваливает её. Томбл убирает жетон испытания с поля, но Карту поиска не тянет. Затем он выполняет второе действие Поиска и переворачивает жетон, на лицевой стороне которого изображён Зомби.

Грисбан решил войти в тайную комнату и помочь Томблу победить Зомби. Будучи активированным Грисбан передвигается в тайную комнату, выполняет действие Атаки и побеждает Зомби. Теперь в этой комнате нет ни жетонов испытаний, ни монстров, поэтому ход Грисбана приостанавливается до тех пор, пока герой не разыграет награду Карты тайной комнаты «Зараженный источник».

После розыгрыша награды Грисбан и Томбл возвращаются на поле приключения, и игроки убирают тайную комнату и жетон входа в неё. Затем Грисбан продолжает свой ход.

СЛУХИ

Карты слухов предоставляют игроку-Властелину возможность повлиять на героев в фазе кампании. Эти карты оказывают различные эффекты и в большинстве случаев добавляют приключения **Болот Тролля** в основную кампанию.

Важное замечание: Перед началом кампании Властелин перемешивает колоду слухов и берёт три карты себе в руку. Как правило, Властелин больше не тянет новые Карты слухов, и поэтому должен хорошенько подумать, в какой момент их разыграть.



КАРТА СЛУХА

РОЗЫГРЫШ КАРТ СЛУХОВ

Игрок-Властелин может разыграть Карты слухов из своей руки в разные моменты фазы кампании. На каждой Карте слуха указано, когда она может быть разыграна. Разыгрывая Карту слухов, игроки должны сразу же выполнить описанные в ней картой действия перед продолжением фазы кампании. Властелин может сыграть максимум **одну** Карту слуха в каждую фазу кампании.

Некоторые Карты слухов могут быть сыграны только во время Акта I кампании. В начале Акта II игрок Властелин **должен сбросить все Карты слухов, которые могут быть сыграны только в Акте I**. Он **не тянет** дополнительные Карты слухов взамен сброшенных.

Сброшенные Карты слухов не замешиваются назад в колоду слухов. Если в колоде слухов заканчиваются карты, она не перемешивается заново. Если игроку-Властелину предписывается взять Карту слуха, но в колоде уже нет доступных карт, он просто не берёт её.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Термин Карты приключений в совокупности относится к двум особенным типам карт: Картам дополнительных приключений и Картам слухов, которые играют роль приключений (также называемых Картами приключений-слухов). Все они представляют собой приключения, которые могут выбрать герои в шаге Выбора следующего приключения фазы кампании (см. далее). Единственная разница между этими типами карт то, каким образом описанное на них приключение становится доступным для прохождения:

- Карты приключений-слухов играют Властелином так, как того требует текст на самих картах. После розыгрыша эта карта кладётся «лицом» вверх в центр стола, и приключение становится доступным (см. далее).
- Карты дополнительных приключений вводятся в игру только как следствие какого-либо игрового эффекта, обычно об этом говорится в разделе «Награда» Книги приключений. После ввода в игру эта карта кладётся «лицом» вверх в центр стола, и приключение становится доступным (см. далее).

Каждый раз, когда игрок (Властелин или герой) выбирает приключение во время шага Выбор следующего приключения фазы кампании, он может выбрать любое **ДОСТУПНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ**: или по листу кампании, или согласно Карте приключения. Если игрок выбирает второй вариант, то он сразу же начинает подготовку приключения по обычным правилам, сверяясь с соответствующим приключением в Книге приключений.

Перед прохождением этих приключений по обычным правилам выполняется шаг Путешествие фазы кампании. Однако вместо иконок путешествий на карте кампании во внимание берутся иконки путешествий в верхней части соответствующей Карты приключения. Эти иконки разыгрываются слева направо, как будто это маршрут, ведущий к местоположению приключения.

РАЗБОР КАРТЫ СЛУХА



КАРТА СЛУХА



КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ СЛУХА

1. **Название:** Здесь указывается название Карты слуха. Если эта карта может быть сыграна во время определённого акта, то в качестве напоминания здесь изображается символ соответствующего акта.
2. **Правила:** Здесь описываются все правила розыгрыша Карты слуха, в том числе, когда именно эта карта может быть сыграна.
3. **Иконки путешествий:** Здесь изображены иконки путешествий, используемые в шаге Путешествия фазы кампании.
4. **Предыстория:** Здесь описывается предыстория слуха.

Карты приключений остаются в игре, пока приключение не будет завершено или карта не будет сброшена вследствие игровых эффектов. Они не сбрасываются автоматически в начале фазы кампании и могут сохраняться от сессии к сессии до завершения приключения.

Между игровыми сессиями игроки должны хранить любые доступные Карты приключений в нейтральной зоне в качестве напоминания о том, что эти приключения ещё не начинались. После победы героев или Властелина в приключении, победитель может хранить соответствующую карту вместе с остальными своими компонентами в качестве напоминания, что он и есть победитель.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ОТДЕЛЬНЫХ АКТОВ

На некоторых Картах приключений в левом верхнем углу изображены символы Акта I и Акта II. Эти приключения могут быть пройдены только во время соответствующего акта.

Если одна или более карт приключений Акта I находятся в игре, то немедленно перед началом Интерлюдии, герои должны выбрать одну из них для прохождения (прежде чем перейти к Интерлюдии). После завершения этого приключения все другие доступные Карты приключений Акта I сбрасываются без каких-либо эффектов.

ЗАВЕРШЕНИЕ РОЗЫГРЫША КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В Книге приключений перечисляются все награды, получаемые игроками за победу в каждом приключении. После завершения розыгрыша Карты приключения фаза кампании продолжается по обычным правилам.

Ни одно из приключений, пройденных вследствие розыгрыша Карты приключений, не учитываются при подсчёте количества приключений, необходимого для завершения текущего акта. Карты приключений всегда разыгрываются в **дополнение** к требуемому кампанией количеству приключений в определённом акте. Кроме того игрокам обязательно проходить эти приключения, чтобы завершить кампанию. Игроки игнорируют все приключения этих карт при подсчёте количества побед, одержанных героями и Властелином в данном акте.

Пример: Во время Акта I кампании «Руна Тени» игроки-герои выиграли приключение «Жирный гоблин». В начале следующей фазы кампании игрок-Властелин разыгрывает Карту слухов «Город-призрак». Во время шага Выбора следующего приключения герои решают пройти это приключение и сразу же начинают подготовку к нему.

В конечном счете, в этом приключении побеждает Властелин, поэтому игроки обращаются к его части раздела «Награда» Книги приключений. В нём сказано, что игроки должны добавить в игру Карту дополнительного приключения «Распространение болезни». Властелин находит эту карту и кладёт её «лицом» вверх в игровую зону. Теперь это приключение доступно для выбора в шаге Выбора следующего приключения фазы кампании Акта II.

Так как в соответствии с листом кампании игроки закончили только одно приключение, то для перехода к Интерлюдии им нужно выполнить ещё два.

СЛУХИ БОЛОТИСТЫХ ЗЕМЕЛЬ

«...эльфы, я думаю, это были они. Я кое-что слышал об этом, давно, то, что рассказывал мой дед. Эльфы, говорил он мне. Эльфы жили в этих болотах, когда они ещё не были болотами. Когда я был помоложе, то всегда думал, что это такое он несёт? Болота, которые не были болотами? Бред какой-то.

Намного позже, когда я уже решил свалить, я уже так не думал. В смысле, я был там несколько раз – не ночью конечно, я же не идиот. Просто я видел их города, разрушенные крепости, ста... статуи, или то, что от них осталось. Они выглядят, как будто из другого мира. Понимаешь, как будто кто-то принес и поместил эти штуковины посреди грязного вонючего болота.

Но я ничего не знаю ни о каких эльфах. Никогда их не видел, а значит, переживать не о чем. Я перестал ходить на болота. Но с тех пор я как-то странно чувствовал себя. Волнение какое-то...

Я думал о том, чтобы пойти дальше и даже пробраться в один из этих городов. Тогда, вроде бы, это казалось бессмысленным, но теперь... я бы смотрел. Я бы просто стоял и смотрел...

Это звучит глупо, я знаю, но однажды ... однажды старое болото снова оживает.. Не было там никаких эльфов, я думаю. Что-то другое там было. Я рад, что успел свалить оттуда, прежде чем всех убили».

-Ролин Саймс, бывший житель Валдарии

РАЗБОР КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ЛИЦО



РУБАШКА

1. **Название:** Здесь указывается название Карты дополнительного приключения. Кроме того в качестве напоминания здесь изображается символ акта, в котором можно пройти это приключение.
2. **Иконки путешествий:** Здесь изображены иконки путешествий, используемые в шаге Путешествия фазы кампании.
3. **Предыстория:** Здесь описывается предыстория приключения.
4. **Награда героя:** Здесь описывается какую особую награду получают герои за победу в этом приключении.
5. **Награда Властелина:** Здесь описывается какую особую награду получит Властелин за победу в этом приключении.

КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Карты дополнительных приключений представляют собой особые приключения, которые добавляются в игру только как награда за победу в определённом приключении).

На «рубашке» этих карт перечислены особые награды, которые могут получить герои или Властелин за победу в этом приключении. Награду получают только тогда, когда это будет указано в разделе «Награда» Книги приключений. На карте описывается, когда и как используется эта награда.

Карты дополнительных приключений двухсторонние и обе стороны доступны для изучения. Любой игрок в любое время может посмотреть любую сторону этих карт.



КАРТА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ПРАВИЛА МИНИ-КАМПАНИИ

Вместо добавления приключений этого расширения в существующую кампанию, игроки могут сыграть в режиме мини-кампании, используя только приключения из Книги приключений **Болот тролля**. В эту мини-кампанию, в отличие от «Руны Тени», входит меньшее количество приключений и для её завершения вам потребуется только 5-8 часов.

ВСТУПЛЕНИЕ

Тысячи лет Валдарийские топи были необитаемы и безмолвны. Растрескавшиеся полузатопленные руины – вот всё, что осталось от древней цивилизации на краю тёмных болот. Те, кто жил там, давно ушли в мир иной, оставив только старую легенду об ужасной болезни.

Со временем суеверие забылось и люди, пытаясь уйти от властей и законов, устанавливаемых баронами и свободными городами, обосновались вокруг старого болота. Не знаящие истории этого места, они мирно жили здесь многие годы.

Однако в последнее время торговцы и путешественники все чаще приносят дурные вести о происходящем в окружающих эти топи селениях: пропавшие без вести жители, множество заболевших странной болезнью, слухи о самых отдалённых и уединённых селениях, полностью уничтоженных ордами чудовищ.

Но, не смотря на то, что ваши усилия могут оказаться напрасными, что местные жители могут отвергнуть вашу помощь, вы всё-таки берётесь расследовать происходящее.

КАК ИГРАТЬ ЭТУ МИНИ-КАМПАНИЮ

Эта мини-кампания играется по обычным правилам, описанным в Книге правил базовой игры **Descent: Journeys in the Dark Second Edition**, с учётом изменений, описанных в этом разделе.

В отличие от кампании «Руна Тени» эта мини-кампания включает в себя только четыре приключения, разыгрываемых в определённом порядке. Вся эта кампания играется в соответствии со следующими шагами в указанном порядке:

1. **Подготовка:** Выполните все действия из соответствующего раздела. Кроме того каждый герой получает 4 очка опыта и 100 золотых, Властелин получает 4 очка опыта. Затем игроки выполняют шаги Использование очков опыта и Посещение магазина фазы кампании. Любое количество золота и неиспользованные очки опыта могут быть отложены и потрачены в будущих фазах кампании. Игроки могут сделать соответствующие записи в журнал кампании (стр. 11).
2. **Путешествие:** Выполните шаг Путешествия, начав его с локации «Лесная поляна».
3. **Приключение №1:** Играйте приключение «Город-призрак».
4. **Фаза кампании:** Разыграйте обычную фазу кампании, пропустив шаг выбора следующего приключения. Герои начинают путешествие с локации «Город-призрак».
5. **Приключение №2:** Играйте приключение «Пища для червей».
6. **Фаза кампании:** Разыграйте обычную фазу кампании, пропустив шаг выбора следующего приключения. Герои начинают путешествие с локации «Пища для червей».
7. **Приключение №3:** Играйте приключение «Три головы, один разум».
8. **Переход к Акту II:** Следуйте правилам для Акта II (см. стр. 22 в базовой Книге Правил).
9. **Фаза кампании:** Разыграйте обычную фазу кампании, пропустив шаг выбора следующего приключения. Герои начинают путешествие с локации «Три головы, один разум».
10. **Развязка:** Если герои победили в большинстве приключений Акта I, то игроки переходят к приключению «Источник болезни». Если Властелин победил в большинстве приключений Акта I, то игроки переходят к приключению «Распространение болезни».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

В дополнение к указанным в Книге приключений наградам за победу в приключении в конце каждого приключения каждый игрок получает 1 очко опыта. Эту награду получает и победитель, и проигравший. Если победили герои, они могут выбрать одного героя, который получит одну случайную Карту товаров. Если победил Властелин, он получает 1 дополнительное очко опыта.

Победитель приключения может забрать себе у проигравшей стороны Карту артефакта (если таковая имеется), которая является наградой за победу в этом приключении. Если наградой в приключении является Карта артефакта, которая уже принадлежит команде-победителю, каждый её игрок получает 1 очко опыта.



КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В это расширение входят пять новых приключений для *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*. Игроки могут добавить их в кампанию с помощью Карт слухов (см. «Слухи» на стр. 7) или сыграть в режиме мини-кампании (см. «Правила мини-кампании» на стр. 9).

Эта Книга приключений построена по тому же принципу, что и Книга приключений базовой игры. Игроки должны следовать обычным правилам подготовки приключений с учётом исключений, оговоренных в этой Книге приключений.

ПРОСТАЯ И ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

Каждое из пяти приключений включённых в эту Книгу приключений можно играть отдельно, как самостоятельное приключение, следуя обычным правилам для простой и эпической игры, описанным в базовой Книге правил.

Играя приключение-слух отдельно от кампании, просто следуйте всем правилам, описанным в базовой Книге правил, игнорируя раздел «Награда» соответствующего приключения.

Если вы используете это расширение, играя в режиме простой или эпической игры, то применяются все описанные в этом буклете правила, за исключением правил для Карт слухов. Новые герои, их классы, монстры, предметы, состояния и пособия – все они используются согласно правилам этой Книги правил.



CREDITS

Expansion Design: Justin Kemppainen with Adam Sadler

Descent: Journeys in the Dark Second Edition Design: Adam Sadler and Corey Konieczka with Daniel Lovat Clark

Producer: Jason Walden

Creative Content Development: Nathan I. Hajek

Editing & Proofreading: Adam Baker

Graphic Design: Dallas Mehlhoff

Graphic Design manager: Brian Schomburg

Managing Art Director: Andrew Navaro

Cover Art: Alex Aparin

Map Tile Art: Henning Ludvigsen

Interior Art: Alex Aparin, Yoann Boissonnet, David Griffith, and Johannes Holm

Art Administrator: Andy Christensen

Production management: Eric Knight

Executive game Designer: Corey Konieczka

Executive game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Mike Anderson, Brad Andres, Nichole Arcand, Bret Anderson, Bolton, Jonathan Bove, Christian Busch, Ashley Butcher, Daniel Lovat Clark, Michael Combellick, Marcel Cwertetschka, Jon DeGan, Scott DeGan, Ariel Dominelli, Andrew Hess, Colton Hoerner, Kate Kemppainen, Josh Lewis, Scott Lewis, Clarissa Lockrey, Isabella Mattasits, David Mihai, Darren Nakamura, Aaron Neese, Matt Newman, Justin Overdorf, Alex Strohmeyer, and Chad Valente.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Descent: Journeys in the Dark, Runebound, and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Visit Us on the Web

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Перевод: Павел «SitCom» Синельников, Игорь «Радослав» Майоров

Вёрстка: Павел «SitCom» Синельников, Данил Синельников



Вот уже несколько дней вас окружает лишь дикая пустошь. Уже начиная сожалеть о предпринятом путешествии, вы бредёте под проливным дождём, даже не надеясь встретить что-либо хоть отдалённо похожее на цивилизацию.

Заметив вдалеке поднимающийся кверху дым, вы облегчённо вздыхаете: без сомнения где-то рядом находится поселение. О здешних местах вам известно лишь то, что большинство поселений здесь крошечные и бедные, но горячая еда, кружка пива и сухая постель даже в самой захудалой таверне сейчас более предпочтительны, чем ночёвка под этим ливнем.

Вы миновали небольшой холм, перешли каменный мост, как вдруг вашему взору открывается вид не шумной прибрежной деревни, а разрушения и гибель. Трупы убитых жителей разбросаны среди развалин селения, многие строения обрушены или разнесены в щепки.

Сквозь струи дождя вы видите, как среди руин рыщут какие-то непонятные тени, и вы сильно сомневаетесь, что это выжившие жители.

МОНСТРЫ

Творцы плоти. Гарпии. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гарпий в локации «Ручей». Расставьте одну открытую группу в «Лагере», а вторую в локации «Повозка». Поставьте вожака Творцов-плоти в особую клетку локации «Тропа», отмеченную символом «X». Творцы плоти прислужники в эту фазу на поле не ставятся.

Возьмите по 4 красных и синих жетонов объектов. Перемешайте их и разложите «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Никто из игроков не должен знать, где какой жетон лежит. Это будут убитые жители.

Положите жетон жителя рядом с полем. Это будет выживший житель. В эту фазу он на поле не кладётся.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Потратив 1 действие, герой или вожак монстров могут перевернуть соседний с ними жетон убитого жителя.

Потратив 1 действие, вожак Творцов плоти может использовать плоть соседнего с ним убитого жителя (его жетон должен быть перевернут «лицом» вверх) для создания себе подобного. В этом случае Властелин кладёт на жетон убитого жителя жетон усталости. В начале своего следующего хода Властелин может заменить каждый из них Творцом плоти прислужником, игнорируя лимит группы. Все убранные таким образом жетоны объектов кладутся в игровую зону Властелина.

ИЗУЧЕНИЕ ОСТАНКОВ

Потратив 1 действие, соседний с перевернутым жетоном убитого жителя герой может изучить его останки. Сделайте это таким образом:

Если жетон объекта синего цвета, герой проходит проверку . В случае успеха, переложите этот жетон в игровую зону героя. Прочитайте вслух следующее:

Несмотря на то, что многочисленные раны и ушибы на теле человека, явно говорят о насильственной смерти, неестественно бледный цвет кожи только усиливает вашу уверенность, что истинной причиной гибели этого бедняги послужил какой-нибудь яд или токсин.

Если жетон объекта красного цвета, герой проходит проверку . В случае успеха, переложите этот жетон в игровую зону героя. Прочитайте вслух следующее:

Повсюду явные следы борьбы, но именно в этом месте всё буквально разнесено на куски. Хотя вид погибшего бедняги ничего вам не говорит, вы всё равно тщательно изучаете развалины, разломленные камни и истоптанную грязь. Характер всех этих разрушений позволяет сделать вывод, что деревню уничтожила не стая мелких существ, а одно единственное огромное чудовище.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫЖИВШИЙ

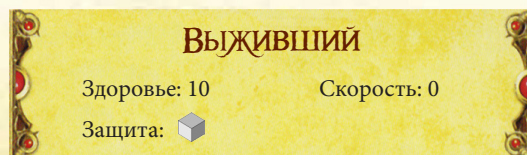
В конце хода Властелина, после того как с поля будут убраны 5 жетонов убитых жителей, положите жетон выжившего жителя в одну из изображённых на рисунке клеток «Хижины» или «Лачуги». Если количество жетонов объектов в игровой зоне героев больше количества жетонов в игровой зоне Властелина, то, где разместить жетон выжившего, выбирают герои. В противном случае выбор делает Властелин.

После этого прочитайте вслух следующее:

Сквозь пронзительные вопли и рычание сражённых вами отвратительных существ, вы слышите звуки кричащего от ужаса человека. Вы даже представить себе не можете, как кто-то смог выжить в этом месте, но понимаете – никто лучше него не расскажет, что же здесь произошло.

Потратив 1 действие, соседний с выжившим жителем герой может взвалить его на себя (поднять жетон) и вынести в безопасное место. Выживший может быть атакован и пострадать от атак монстров, если его жетон не находится у героя. Выживший не может исцелять и невосприимчив ко всем состояниям. Если герой с выжившим будет побеждён, жетон выжившего остаётся лежать в клетке, где это произошло.

Потратив 1 действие, герой с выжившим может положить его жетон в соседнюю пустую клетку.



Герой с выжившим может покинуть поле через локации «Вход» или «Выход».

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может поставить 1 вожака Творцов плоти или Гарпию в локацию «Выход», соблюдая лимит группы.

После того, как жетон выжившего жителя будет размещён на поле, в конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 монстра из любой открытой группы в локацию «Вход», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герой с выжившим покидает поле через локации «Вход» или «Выход», прочитайте вслух следующее:

Слабый и испуганный житель цепляется за вас и вопит бессвязный бред об ужасных существах и страшной резне. С криками: «Возьмите его! Я не хотел – пожалуйста, возьмите его!», - он вкладывает вам в руки холодное железное кольцо. Он теряет сознание у вас на руках, и вы уходите прочь по раскисшим от дождя полям.

Похуже, нечто большее, чем обычный страх поразил этого беднягу, который изредка ненадолго приходит в себя в течение следующих нескольких дней. Он что-то бормочет о друзьях и родственниках, которых похитили из собственных домов и уволокли на болота, а к тому времени как вы, наконец, добрались до какого-то посёлка, его состояние сильно ухудшилось. Оставив его на попечении опытного лекаря, вы думаете, что лучше было бы вернуться в топи и продолжить своё расследование.

Победа героев!

Если выживший был побеждён, прочитайте вслух следующее:

Окружённый бесчисленными противниками выживший человек с криками падает на землю. Вы пытаетесь пробиться к нему на помощь, но несколько рычащих существ опережают вас, утаскивая беднягу из деревни.

Бой закончился, но наступила темнота, и теперь различить следы на грязной дороге под проливным дождём становится слишком трудной задачей.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Если победили герои, то они получают Карту артефакта «Кольцо мастерового». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Источник болезни».

Если победил Властелин, то он получает Карту артефакта «Кольцо надзирателя». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Распространение болезни».

Герои получают 25 золотых за каждые 2 жетона объектов в своей игровой зоне.

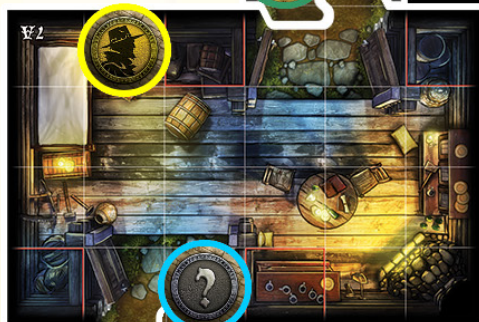
Если в игровой зоне Властелина находится минимум 4 жетона объекта, он получает Карту Властелина «Тайны плоти».



9А
ПОВОЗКА

ВЫЖИВШИЙ ЖИТЕЛЬ

7А
ХИЖИНА



ВЫХОД



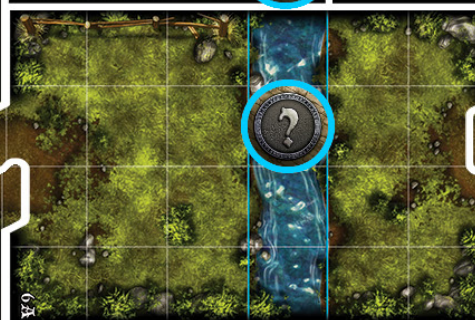
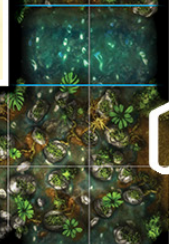
ВХОД



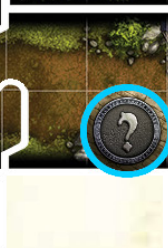
27А



23А
ТРОПА



6А
ПРУД



8А
ЛАГЕРЬ

13А
ЛАЧУГА

УБИТЫЙ ЖИТЕЛЬ





Насекомые в этих топях ужасающе свирепы, а затоптанная тропа усеяна корнями деревьев, затопленными участками и другими препятствиями. С трудом шагая по этим грязным сырým местам, вы думаете о том, сколько часов нужно будет потом мыться, чтобы избавиться от этой вони, а ведь это только окраина болота. Впрочем, выживший крестьянин уверял вас, что многие из похищенных людей были ещё живы. Если есть хоть какой-то шанс, что это правда, то их спасение должно стать вашей первоочередной задачей.

Местами приходится идти по колено в грязи, местами по пояс в воде, но вскоре вы слышите скрип колес впереди. Подобравшись ближе, вы видите тюремную повозку, битком набитую пленниками, которую тащит по грязи огромный тролль.

Вы подкрадываетесь ещё ближе, и вас замечает один из пленников. «Пожалуйста! Ради всего святого помогите нам!» - кричит он, полностью разрушая ваши планы остаться незамеченными.

Серокожий великан удивлённо смотрит по сторонам. Фыркая, он изучает вас своими глупенькими глазками, а затем поворачивается к своим пленникам. С ворчанием это грязное животное сталкивает повозку с тропы в болото и та начинает уходить под воду с ужасающей быстротой.

МОНСТРЫ

Бол'Горет. Чумные черви. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Бол'Горета в локацию «Бревно» как изображено на рисунке. Поставьте Зомби в локацию «Затопленная статуя». Расставьте открытую группу в локации «Пруд». Чумные черви в эту фазу на поле не ставятся.

Положите в локацию «Бревно» «лицом» вниз 4 жетона объекта как изображено на рисунке. Они образуют тонущую повозку. Положите на неё 1 белый жетон объекта как изображено на рисунке. Это будет железный замок.

Возьмите 4 жетона жителей и положите их рядом с игровым полем; в эту фазу они не раскладываются.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Будучи поставленным на поле вожак Чумных червей может покинуть его через локацию «Вход».

Если Бол'Горет будет побеждён, прочитайте вслух следующее:

Вы наносите удар этому чудовищу, и оно ревет от боли. Стиснув неровные зубы и зажав зияющую в боку рану тролль, круша на своём пути деревья, пускается наутёк.

ПАН ИЛИ ПРОПАЛ

Входя в клетку воды, герой должен пройти проверку 🪄 или 🌀 (по выбору героя). В случае провала он Обездвижен. Тонущая повозка не блокирует движение или ЛВ и не считается клеткой воды.

В начале каждого своего хода Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону. Если на жетонах тонущей повозки стоит кто-либо из персонажей, положите в игровую зону Властелина 1 дополнительный жетон усталости.

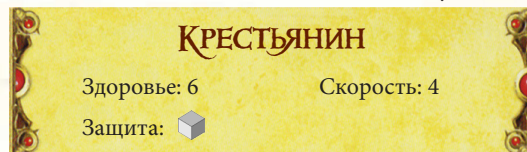
Потратив 1 действие, соседний с жетоном тонущей повозки герой или пособник может пройти проверку 🪄. В случае успеха переставьте всех персонажей с этих жетонов в соседние пустые клетки.

Если в игровой зоне Властелина накопится 9 жетонов усталости, уберите тонущую повозку с поля и уберите в коробку все не размещённые на поле жетоны жителей.

МИССИЯ СПАСЕНИЯ

Встав на тонущую повозку, герой может атаковать железный замок, как если бы это был монстр. Замок имеет 2 единицы Здоровья за каждого героя и при броске на защиту использует 1 серый кубик. Как только железный замок получит количество ♥ равное его Здоровью, он убирается в коробку.

После этого потратив 1 действие, соседний с жетоном тонущей повозки герой может положить 1 жетон жителя в соседнюю с собой клетку.



Крестьянин считается героем со следующими исключениями: в каждом раунде каждый крестьянин активируется после хода последнего героя; ими управляет игрок, ходивший последним. Крестьяне не могут никоим образом исцелять ♥. Будучи активированным, каждый крестьянин может выполнить только 1 действие - действие Движения. Как только крестьянин получит количество ♥ равное его Здоровью, его жетон убирается в коробку.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Пока тонущая повозка находится на поле, в начале каждого своего хода Властелин может поставить 2 Зомби прислужников в локацию «Затопленная статуя», соблюдая лимит группы. При игре с 2 героями он может поставить только 1 Зомби-прислужника.

После того как тонущая повозка убирается с поля, расставьте Чумных червей на «Каменистой тропе». С этого момента Властелин больше не может получать подкрепления.

ПОБЕДА

Если на поле не осталось ни одного монстра, прочитайте вслух следующее:

Отправив на тот свет последнего врага, вы сразу же приступаете к тщательному исследованию этого места. Пуская это займёт какое-то время, но, быть может, неподалёку вам удастся отыскать других пленников.

Уцелевшие люди со страхом и благодарностью жмутся к вам, пока вы ведёте их назад из болота к домам и семьям. Сведения, которые они сообщили, весьма полезны, но крайне скудны. Теперь вам известно, что имя этого зверя Бол'Горет, и что он иногда бормотал о каком-то важном задании.

И пусть его окончательные намерения пока остаются загадкой, своими успешными действиями вы заработали не только хорошее отношение и благодарность местного населения, но и довольно щедрое вознаграждение.

Победа героев!

Если все жетоны жителей убранны в коробку, прочитайте вслух следующее:

Все пленники лежат на земле или вместе с тюремной повозкой утонули в этой ужасной трясины. Потерпев неудачу, вы пытаетесь сбежать из боя, отбиваясь от нападающих с удвоенной силой врагов.

И хотя вы и подозреваете, что бедные крестьяне немного могли рассказать о своём похитителе или его замыслах, вы глубоко сожалеете о провалившейся попытке получить больше информации об этих происшествиях.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Если победили герои, то они получают Карту артефакта «Кольцо мастерового». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Источник болезни».

Если победил Властелин, то он получает Карту артефакта «Кольцо надзирателя». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Распространение болезни».

Герои получают 25 золотых за каждый не убранный в коробку жетон жителя.

Если вожак Чумных червей не был побеждён, Властелин получает Карту Властелина «Токсичный ответ».



БОЛГОРЕТ



48А
БРЕВНО



12А
ПРУД

ВХОД



49А
ЗАТОПЛЕННАЯ СТАТУЯ



49А



48А



28А



КРЕСТЬЯНИН



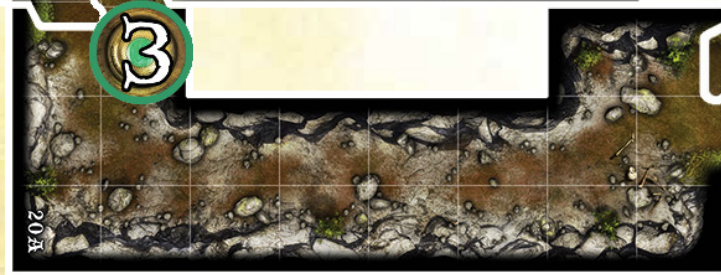
ЖЕЛЕЗНЫЙ
ЗАМОК



ТОНУЩАЯ ПОВОЗКА



20А
КАМЕНИСТАЯ ТРОПА



20А



Вы бродите по всему болоту, опираясь в своих поисках на те немногие подсказки, что удалось найти в заброшенных городках и понять из бессвязных рассказов выживших людей. Болезнь распространяется по всему региону и за его пределами и, судя по всему, это тревожное явление должно быть как-то связано с многочисленными нападениями на местные селения.

Свежие следы привели вас к большой каменной хижине, запертой внушительной железной дверью. Из трубы на крыше вьётся чёрный дым, а сквозь крошечные трещинки в стенах заметны оранжевые проблески пламени очага. К несчастью вход внутрь преграждает огромный эттин, который стоит у двери, почёсывая одну из своих голов. На его поясе болтается большой ржавый ключ, возможно именно он и открывает эту дверь. Вы пытаетесь подкрасться ближе, но, раздавшийся сверху пронзительный вопль, привлекает ваше внимание.

«Грабители и воры! Грабители и воры! Бейте их, сотрите их в порошок!» - вопит птицеподобная тварь, кружась над ним на кожистых крыльях. Вы замечаете, что к её ноге привязан большой ключ, брат-близнец того, что имеется у эттина.

Вы надеетесь, что один из ключей откроет эту дверь, и добыть его кажется несложной задачей.

МОНСТРЫ

Гарпии. Эттины. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Расставьте Гарпий прислужников в «Лагере». Вожак Гарпий в эту фазу на поле не ставится. Поставьте вожака Эттинов в локацию «Остатки постройки». Эттины прислужники в этом столкновении не используются. Расставьте открытую группу в локации «Топь».

Вожак Гарпий зовут Чи'кри. Она получает 2 дополнительных единицы Здоровья за героя. Вожак Эттинов зовут Груг'ник. Он также получает 2 дополнительных единицы Здоровья за героя.

Властелин берёт по 1 зелёному и белому жетону объектов и кладёт их «лицом» вниз на Карты монстров Чи'кри и Груг'ника. Никто из игроков не должен знать, где какой жетон лежит. Белый жетон объекта это ржавый ключ.

Разложите «лицом» вниз на поле жетоны объектов как изображено на рисунке. Это будут припрятанные безделушки.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В начале каждого своего хода Властелин кладёт 1 жетон усталости в свою игровую зону.

Закрытая дверь не может быть открыта до тех пор, пока герои не подберут ржавый ключ. После того, как она будет открыта, герои могут покинуть поле через «Выход».

Если Чи'кри или Груг'ник будет побеждён, переверните жетон объекта на соответствующей Карте монстра. Если этот жетон зелёного цвета, уберите его из игры без какого-либо эффекта. Если это ржавый ключ, положите его на поле в клетку, в которой находился побеждённый монстр. Потратив 1 действие, соседний с этим жетоном герой может подобрать его.

БЛЕСТЯЩИЕ БЕЗДЕЛУШКИ

Потратив 1 действие, соседний с припрятанной безделушкой герой может убрать её с поля. В этом случае прочитайте вслух следующее:

Сверху раздаётся пронзительный крик, сопровождаемый шквалом ударов хлопающими крыльями и острыми когтями. «Нет! Нет же! Это моё! Это не ваше, это моё!», вопит существо.

Властелин ставит Чи'кри в клетку, соседнюю с героем, убравшим этот жетон. Если Чи'кри уже находится на поле, то Властелин просто переставляет её в эту клетку. Чи'кри сразу же атакует этого героя. После розыгрыша атаки, если он не был побеждён, герой продолжает свой ход.

ОПУСТИВШИЕСЬ НА ЗЕМЛЮ

Если Чи'кри не выставлена на поле, то единственное действие, которое она может выполнить, это особое действие «Поставить свою фигурку рядом с Груг'ником». Находясь на поле и потратив 1 действие, Чи'кри может улететь с игрового поля. Если она будет побеждена, то отставьте её фигурку в сторону, она больше не участвует в приключении. Если Чи'кри будет побеждена в то время, когда её нет на поле (например, вследствие действия состояний Отравлена, Больна, Подождена и т.п.) и ржавый ключ находится у неё, Властелин кладёт его жетон в любую клетку локации «Топь».

Потратив 1 действие, Груг'ник может прогнать Чи'кри с поля, если находится в соседней с ней клетке.

Находясь в соседних клетках, Чи'кри или Груг'ник может выполнить особое действие и обменяться своими ключами друг с другом. В этом случае Властелин убирает жетоны объектов с соответствующих карт монстров, перемешивает и снова кладёт их «лицом» вниз на эти же карты. Никто из игроков не должен знать, где какой жетон лежит.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале и в конце каждого своего хода Властелин может поставить 1 Гарпию прислужника в «Лагерь» или «Топь», соблюдая лимит группы.

ПОБЕДА

Если герои покинули поле через «Выход», прочитайте вслух следующее

С небольшим усилием ключ, скрипнув, поворачивается в замке, и вы спешно проникаете внутрь. За дверью вы видите что-то похожее на разрушенную лабораторию или камеру пыток. Повсюду разбросаны разбитые пробирки, непонятные инструменты и несколько кусков пергамента; скамейки и столы испачканы едкой зелёной жидкостью и пятнами засохшей крови. В этом месте нет никаких признаков заключённых или врагов, но ваше внимание привлекает мерцающий хрустальный пузырьрёк. Взяв его, вы замечаете торопливо нацарапанную внизу надпись: «Не забудь!». Раздавшиеся неподалёку в тонах повторяющиеся пронзительные вопли возвращают вас в реальность. Быстро собрав разбросанные бумаги (сколько смогли унести), вы торопитесь уйти, не дожидаясь прибытия кого-то ещё.

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина накопится 9 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

Проклятые чудовища сумели задержать вас; вы уже явственно слышите шум. Это приближается новая орда монстров. Выругавшись, вы отступаете в гущу лесов, не желая оказаться в окружении этих тварей.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Если победили герои, то они получают Карту артефакта «Эликсир невосприимчивости». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Источник болезни».

Если победил Властелин, то он получает Карту артефакта «Целебное средство». Затем добавьте в игру Карту дополнительного приключения «Распространение болезни».

Герои получают 50 золотых за каждого побеждённого монстра, имеющего имя.

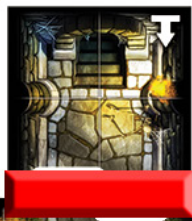
Если ни Чи'кри, ни Груг'ник не были побеждены, Властелин получает Карту Властелина «Дарованное страдание».



РЖАВЫЙ КЛЮЧ

ВЫХОД

49А
 ОСТАТКИ ПОСТРОЙКИ



49А
 ТОПЬ

49А

47А

29А



43А

45А



8А
 ЛАГЕРЬ

8А



ПРИПЯТАННАЯ
 БЕЗДЕЛУШКА

1

ВХОД



17А

18А

Вы пробрались в самое сердце болот. Ваша одежда, еда, снаряжение, да и вы сами насквозь пропитаны зловонной жижей. Однако усилия вознаграждены; вы отыскали это место, эту старую разрушенную крепость, в которой проводились ужасные и жестокие эксперименты над местными жителями.

Вы спускаетесь под землю, и тошнотворный запах усиливается. В первой комнате виден сосуд с какой-то густой мерзкой зелёной жидкостью. Рядом вы замечаете крестьян, лежащих в ряд на земле. Их кожа бледна и имеет практически тот же оттенок, что и содержимое сосуда.

Похоже, они смертельно больны, и вероятнее всего это последняя стадия поразившего их заболевания. Кто бы ни заразил этих людей, вы искренне надеетесь, что лекарство тоже должно быть где-то поблизости. Но если вы не сможете спасти этих бедняг, то, по крайней мере, необходимо постараться, чтобы именно сегодня эта чума была остановлена.

МОНСТРЫ

Бол'Горет. Чумные черви. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Бол'Горета в локацию «Водопад» как изображено на рисунке. Расставьте Чумных червей в «Яме с лавой». Расставьте одну открытую группу в «Пещере», а вторую в «Затопленной пещере».

Разложите «лицом» вниз на поле 5 жетонов объектов как изображено на рисунке. Это будут сосуды с чумой.

Разложите на поле 5 жетонов жителей как изображено на рисунке. Это будут заражённые крестьяне.

Возьмите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре. Замените один из них особым жетоном поиска. Перемешайте и разложите их на поле, основываясь на количестве героев в игре. Никто из игроков не должен знать, где лежит особый жетон поиска. Это будет Исцеляющий талисман.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если герой переворачивает особый жетон поиска, это означает, что он нашёл Исцеляющий талисман. Герой тянет Карту поиска по обычным правилам и кладёт этот жетон на свой Лист героя.

Потратив 1 действие, соседний с жетоном поиска Бол'Горет может перевернуть его. Если это обычный жетон поиска, положите его назад в ту же клетку. Если это особый жетон поиска, Бол'Горет сразу же подбирает его.

В этом приключении Бол'Горет подчиняется правилам для побеждённых героев (он теряет сознание, если будет побеждён и будучи активированным может выполнить действие Очнуться). Если Бол'Горет будет побеждён, положите на его жетон пособия жетон усталости, в качестве напоминания, что он потерял сознание.

Если персонаж с Исцеляющим талисманом будет побеждён, то жетон талисмана остаётся лежать в клетке, где это произошло. Находясь в соседней с Исцеляющим талисманом клетке и потратив 1 действие, герой или Бол'Горет могут подобрать его.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Потратив 1 действие, герой может убрать с поля соседний с ним сосуд с чумой.

Заражённый крестьянин не активируется, не может быть атакован и не блокирует ЛВ или движение. Находясь в соседней с заражённым крестьянином клетке и потратив 1 действие, герой с Исцеляющим талисманом может вылечить его. В этом случае уберите вылеченного крестьянина с поля и прочитайте вслух следующее:

Вы держите тряпичную куклу над неподвижным больным крестьянином, чувствуя исходящие из нее потоки тепла. Пульсирующая мягким янтарным светом энергия перетекает из артефакта в человека, который медленно открывает глаза.

Помогая вылеченному крестьянину встать на ноги, вы советуете ему поскорее покинуть это место.

ЗАРАЖЕНИЕ

Потратив 1 действие, Бол'Горет или вожак монстров могут поднять соседний с ними сосуд с чумой или заражённого крестьянина. Если эти персонажи будут побеждены, то жетоны сосуда с чумой или заражённого крестьянина остаются лежать в клетке, где это произошло. Каждый персонаж может переносить или 1 сосуд с чумой, или 1 заражённого крестьянина.

Находясь рядом с особыми клетками «Скрытого прохода», отмеченными символами «X», и потратив 1 действие, Бол'Горет или монстр-вожак с сосудом с чумой или заражённым крестьянином могут убрать их из игры. Находясь рядом с особыми клетками «Скрытого прохода», отмеченными символами «X», и потратив 1 действие, Бол'Горет с Исцеляющим талисманом может убрать его из игры.

Положите в игровую зону Властелина 1 жетон усталости за каждый убранный жетон сосуда с чумой, 2 жетона усталости за каждый убранный жетон заражённого крестьянина, 3 жетона усталости за убранный Исцеляющий талисман.

Находясь рядом с особыми клетками «Скрытого прохода», отмеченными символами «X» и потратив 1 действие, Чумной червь может покинуть поле. В этом случае положите 1 жетон усталости в игровую зону Властелина.

После того как все сосуды с чумой и заражённые жители были убраны с поля или из игры, герой с Исцеляющим талисманом может покинуть поле через локацию «Вход».

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В начале каждого своего хода Властелин может убрать жетон заражённого крестьянина, который находится на поле, и поставить Чумного червя прислужника в пустую соседнюю с ним клетку.

ПОБЕДА

Если герой с Исцеляющим талисманом покинет поле через локацию «Вход» или, если Властелин не сможет выполнить условия своей победы, прочитайте вслух следующее:

С исцеляющим артефактом в руках вы разбиваете последний сосуд. Из него течёт зелёная жидкость и вы, чтобы сохранить свою жизнь, торопитесь покинуть это место. Гигантский враг воет и ревет за вашей спиной: все результаты его долгих трудов разбиты и уничтожены.

Победа героев!

Если в игровой зоне Властелина накопится 10 жетонов усталости, прочитайте вслух следующее:

Бол'Горет оскаливается в вашу сторону и заканчивает погрузку последних крестьян и сосудов в повозку, находящуюся позади оборудования. Он тянет скрытый механизм, и каменная стена с грохотом отъезжает в сторону, открывая секретный туннель.

Битва затянулась и к тому времени как вы добрались до твёрдой земли, тролль и его полная заразы повозка были уже далеко.

Победа Властелина!

НАГРАДА

Если победили герои, то они получают всё нижеперечисленное:

- артефакт «Исцеляющий талисман».
- награду героев, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «Источник болезни».

Если победил Властелин, то он получает всё нижеперечисленное:

- артефакт «Предзнаменование порчи».
- награду Властелина, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «Источник болезни».



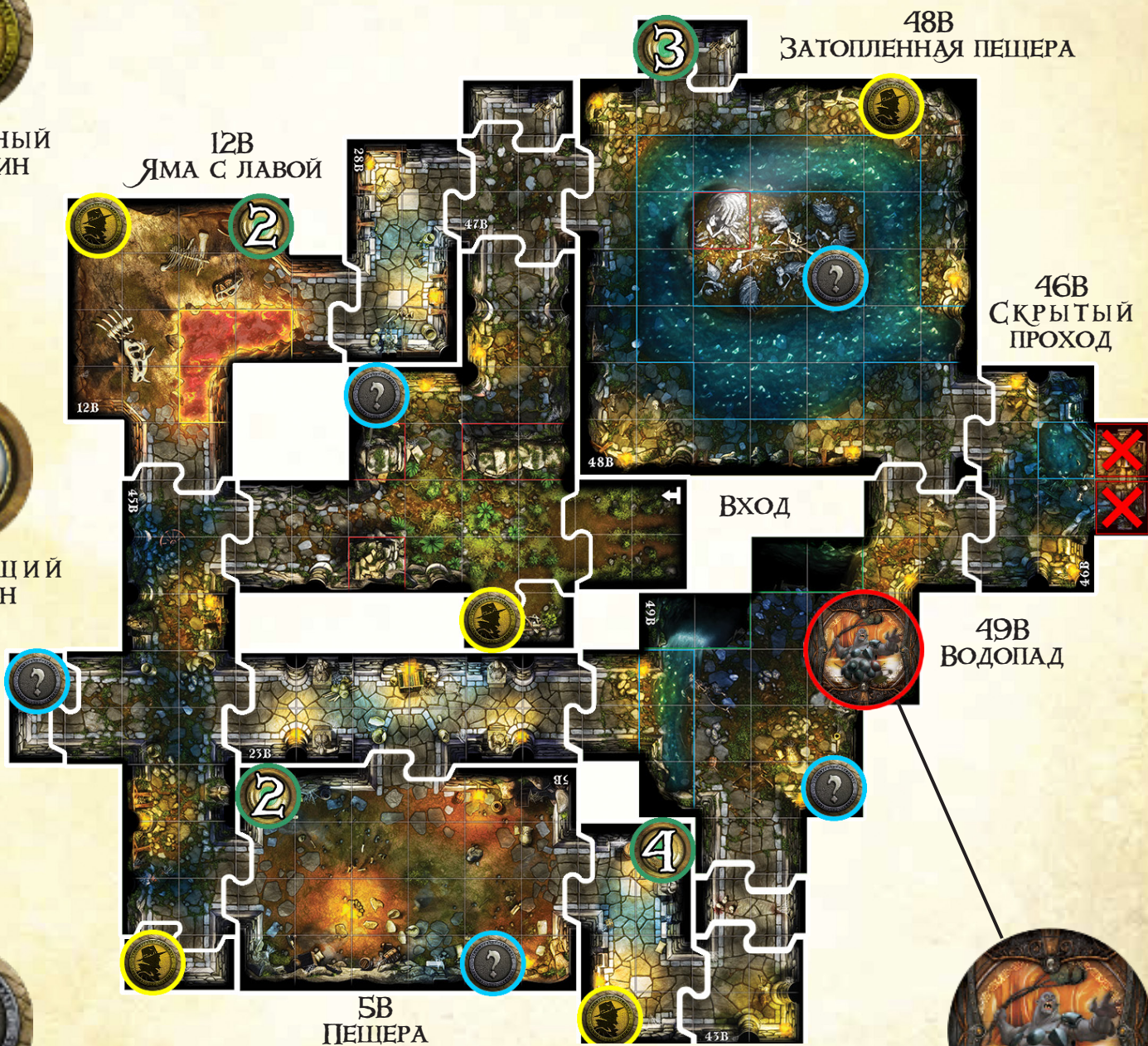
ЗАРАЖЁННЫЙ
КРЕСТЬЯНИН



ИСЦЕЛЯЮЩИЙ
ТАЛИСМАН



СОСУД С ЧУМОЙ



БОЛГОРЕТ

С теми крупными порциями информации, что у вас были, розыски этого места заняли много дней. Сначала вы подумали, что эта разрушенная крепость в самом центре болот ещё один тупик в поисках. Но при тщательном исследовании, вы видите признаки недавней активности. Разбитые пробирки, пятна засохшей крови, брызги зеленоватой жидкости на полу и стенах. Медленно передвигаясь по этим полузатопленным руинам, вы уже было решили, что больше никого рядом нет, как вдруг услышали низкое рычание.

Вы проходите дальше, и в свете факела вам предстаёт ужасающее зрелище. Закованный в цепи, на покрытых мхом камнях лежит ужасный монстр. Всё его тело покрыто гнойными язвами и сеткой вспухших пульсирующих зелёных вен. Кожа вокруг глаз почернела, будто он поражён самой страшной болезнью, а зловоние в воздухе не поддаётся описанию. Пока вы гадаете, к какому виду принадлежал раньше этот несчастный, он бросается на вас, туго натягивая свою цепь.

Чудовище открывает пасть и леденящий кровь вой эхом разносится по сырým коридорам. С нарастающим ужасом вы слышите вторящие ему голоса и обнажаете оружие, поскольку хор этих звериных воплей заполняет всё вокруг...

МОНСТРЫ

Бол'Горет. Чумные черви. Гарпии. 1 открытая группа, состоящая из вожаков монстров в количестве равном количеству героев.

ПОДГОТОВКА

Поставьте Бол'Горета в локацию «Остатки постройки» как изображено на рисунке. Расставьте Гарпий в «Затопленной пещера». Расставьте Чумных червей в локации «Топь».

Расставьте открытую группу вожаков монстров в особые клетки, отмеченные символом «Х», основываясь на количестве героев в игре. Все клетки, занимаемые подставкой монстра, должны быть отмечены символом «Х». Это будут инфицированные монстры. Положите жетон усталости на подставку каждого такого монстра. Они означают закованных в цепи монстров.

При игре 4 героями положите возле поля 11 жетонов усталости. При игре 3 героями положите 9 жетонов. При игре 2 героями положите 7 жетонов. Эта стопка жетонов степени заражения.

Положите 2 синих жетона объектов на поле как изображено на рисунке. Это будут скрытые проходы.


Возьмите 3 красных и 1 зелёный жетоны объектов, перемещайте их и разложите «лицом» вниз на поле как изображено на рисунке. Никто из игроков не должен знать, где какой жетон лежит. Зелёный жетон объекта это рычаг.

Разложите жетоны поиска, основываясь на количестве героев в игре.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Закованные в цепи инфицированные монстры не могут выполнять действие Движения и должны игнорировать любые игровые эффекты, позволяющие или вынуждающие их двигаться. Будучи закованным в цепи каждый из них активируется по обычным правилам во время хода Властелина.

Находясь в соседней с закованным в цепи монстром клетке и потратив 1 действие, Бол'Горет может освободить его. Уберите жетон усталости с подставки такого монстра. Теперь монстр может двигаться по обычным правилам. Если Бол'Горет будет побеждён, то в начале каждого своего хода Властелин может освободить 1 закованного в цепи монстра.

Каждый инфицированный монстр, независимо от того закован он в цепи или нет, получает 1 дополнительную единицу Здоровья за героя и умение  : Болезнь, Ослабить.

ДЕРИСЬ ИЛИ БЕГИ

Когда Бол'Горет или инфицированный монстр в первый раз победят героя, положите в игровую зону Властелина 1 жетон этого героя.

Каждый раз, когда герои побеждают инфицированного монстра, уберите 2 жетона усталости из стопки степени заражения. Если будет побеждён Бол'Горет, уберите 3 жетона из этой стопки и прочитайте вслух следующее:

Получив очередной удар, Бол'Горет с рёвом падает на четвереньки, и кровь течёт из его многочисленных ран. Он с яростью смотрит на вас, изо всех сил пытается подняться, но снова падает. Подавшись вперёд, он выбрасывает лапу в последней отчаянной атаке, но с глухим звуком валится на землю. Он пытается поднять голову, но, наконец, замирает навсёгда.

Любой инфицированный монстр может покинуть поле через «Выход». В этом случае Властелин каждый раз перекладывает 2 жетона усталости из стопки степени заражения в свою игровую зону.

Когда на поле не останется ни одного инфицированного монстра, Бол'Горет может покинуть его через «Выход». В этом случае Властелин перекладывает 3 жетона усталости из стопки степени заражения в свою игровую зону.

СКРЫТЫЙ ПРОХОД

Находясь в соседней с жетоном объекта клетке и потратив 1 действие, герой может перевернуть его. Если этот жетон красного цвета, просто уберите его в коробку с игрой. Если этот жетон зелёного цвета, значит, герои нашли рычаг и открыли скрытый проход. Прочитайте вслух следующее:

В каменной кладке вы обнаруживаете спрятанный рычаг. Вы тянете за него, земля вибрирует под вашими ногами и тяжёлая плита в ближайшей стене отъезжает в сторону. В пещеру просачивается пахнущий плесенью влажный болотный воздух, а в открывшемся проходе вы видите широкий каменный туннель, который изгибаясь, ведёт на поверхность.

После этого события, находясь на жетоне скрытого прохода, персонаж может потратить 1 ОД и перейти на другой такой же жетон, как если бы они были соседними клетками. Если клетка, в которую должен двигаться персонаж, занята, то он ставится в ближайшую к занятой пустую клетку.



ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Нет.

ПОБЕДА

Когда из стопки жетонов степени заражения будут убраны 6 жетонов усталости (5 жетонов при игре с 3 героями и 4 жетона при игре с 2 героями), прочитайте вслух следующее:

Капли зловонной жидкости стекают с ваших клинков, но эта долгая битва наконец завершена. Оглянувшись, вы видите позади неподвижные тела мерзких мутировавших чудовищ.

Вдруг ночь снова пронзает леденящий кровь вой. Возможно, одному из чудовищ удалось спастись или Бол'Горет успел его выпустить до вашего прибытия. Легко представить себе, что произойдёт, если ему удастся добраться до одного из городов. Страхнув усталость, вы опять углубляетесь в эти дикие земли...

Победа героев!

Когда в игровой зоне Властелина накопится 6 жетонов усталости (5 жетонов при игре с 3 героями и 4 жетона при игре с 2 героями), прочитайте вслух следующее:

Задыхаясь, вы падаете на землю; визг и вой существ удаляется от вас. Выследить каждого из разбежавшихся в разные стороны заражённых чумой чудовищ просто невозможно. Но вы полны решимости попытаться это сделать, хотя, в глубине души, знаете, что одному или нескольким из них удастся спастись.

Вам остаётся только надеяться, что они никогда не доберутся до густонаселённых земель...

Когда в игровой зоне Властелина накопится хотя бы по 1 жетону каждого героя, прочитайте вслух следующее:

Вы пали перед непомерной силой мутировавших монстров. Каждая полученная рана пылает огнём, вы слабеете с каждой минутой...

Через несколько часов, а, возможно и дней, вы очнулись. Удивлённые тем, что остались в живых, и что вас пощадил, вы покидаете это тихое болото.

Ваш обратный путь из этих диких земель проходит без осложнений, хотя каждый чувствует, что что-то не так. На первый взгляд, всё намного лучше, чем могло бы быть после такой изнуряющей битвы. Если бы не изредка возникающая пелена перед глазами и приступы боли в желудке, можно подумать, что ничего и вовсе не случилось...

Победа Властелина!

НАГРАДА

Если победили герои, то они получают всё нижеперечисленное:

- артефакт «Исцеляющий талисман».
- награду героев, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «Распространение болезни».

Если победил Властелин, то он получает всё нижеперечисленное:

- артефакт «Знамение Порчи».
- награду Властелина, описанную на обратной стороне Карты дополнительного приключения «Распространение болезни».



РЫЧАГ



БОЛГОРЕТ



СКРЫТЫЙ ПРОХОД

ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



Чумные черви: Все думали, что эти ужасные создания вымерли много лет назад. Эти питающиеся падалью твари, переносчики всевозможных болезней и недугов, распространяют заразу и служат источником эпидемий. Их появление в Валдарийских топях – это ещё один дурной знак для королевства.



Гарпии: Это похожие на летучих мышей монстры, чей облик не без помощи колдовства превратился в пародию на женские формы. Обладающие зачатками интеллекта эти злобные и упорные хищники всегда охотятся стаями, кружась над жертвой и нападая на неё со смертельной точностью.

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

ГЕРОИ

Авгур Грисом: Личность, обладающая знаниями о будущем, редко находит благосклонное отношение окружающих, особенно в обществе прагматичных данворрских гномов. Понимая это и даже увидев вполне конкретные знамения, подтверждающие, что это так, Авгур Грисом давно покинул горы. Десятилетиями странствуя по миру, он всю свою жизнь помогал попавшим в беду, причём зачастую ещё до того, как они осознавали, что им нужна помощь.

Роганна-Тень: Найти эльфа Лагари, хорошо знакомого с дикой природой, не так уж и сложно, но даже в роду Роганны немногие могут похвастаться таким же выдающимся мастерством. Роганна по натуре отшельница и может жить где угодно: в лесу, на равнине или в болотах, лишь бы это место было подальше от благ цивилизации. Превыше всего она ценит уединение, избегая даже своих сородичей, и, видя как топи продолжают наступать на окружающие земли, Роганна все дальше уходит в лесную чащу.



ПОСОБНИК

Бол'Горет: Тролли не отличаются любовью к воде. Поэтому неясно, что же привело этого глупого зверя, обитающего в горах и пещерах, в сырость бескрайних болот.

В том, что вытворяет Бол'Горет, нет ничего необычного. Он разрушает фермы, пожирает домашний скот и всё прочее. Но в этом он ничем не отличается от других троллей. Разве что, проявляет больше свирепости и меньше ума (если такое вообще возможно).

Неизвестно, почему Бол'Горет пришёл в эти топи и что ему нужно от местных жителей. Быть может его планы это первые проблески интеллекта у глупого существа, или же он служит кому-то другому, гораздо более умному врагу?

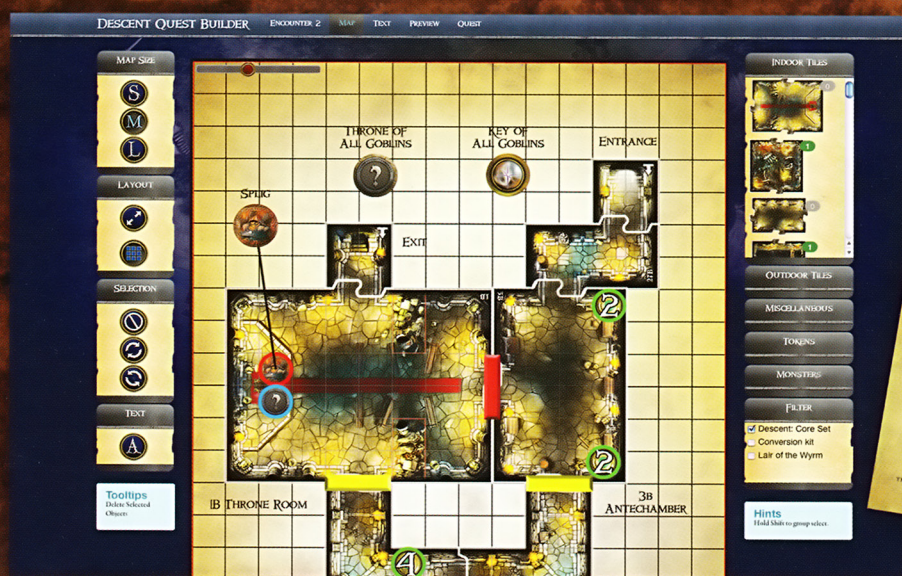


DESCENT:™

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION

QUEST VAULT™



БОЛОТО ТРОЛЛЯ

Три головы, один разум

ИСТОЧНИК БОЛЕЗНИ

КОРМ ДЛЯ ЧЕРВЕЙ

РАСПРОСТРАНЕНИЕ БОЛЕЗНИ

ГОРОД-ПРИЗРАК

ЛЕСНАЯ ПОЛЯНА

